

Existenz in der Konsole. Zu David Cronenbergs Fernsehkinotheater *eXistenZ*¹

PETER MAHR (WIEN)

Was Diderot und d'Alembert im „Système figuré des connaissances humaines“, das in den Band 1 der *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers* von 1751 eingeklebt ist, als Dichtung zusammenfassten – Epik, Dramatik und Allegorie – und ihr an die Seite stellten – Musik, Malerei, Skulptur und Architektur –, sollte für lange Zeit der kanonische Topos der Kunstphilosophie werden. Diese fünf Künste blieben mit geringen Änderungen das Bildungscredo von Kant, Schelling, Hegel, Bolzano, Vischer, E. v. und N. Hartmann bis noch zu Heidegger und Nelson Goodman. Doch schon mit dem ungelösten Problem der dekorativen Künste und der Einordnung des im Aufschwung begriffenen Tanzes am Ende des 19. Jahrhunderts zeigte sich, dass die Kraft der theoretischen Systematisierung nachgelassen hatte. Konnte die Fotografie à la longue noch der Bildkunst Malerei zugeschlagen werden, so bedeutete der Film das Ende jeglicher Kunstsysteme. War er eine neue Kunst des Theaters und damit noch immer dramatische Poesie? Oder war er als motion picture eine bestimmte Art der Kinese und somit mehr dem Tanz verwandt?

Ohne sich weiter auf Systematisierung einzulassen, gewöhnten sich die Kunstwissenschaften daran, dem alten System die neuen Künste in der historischen Reihenfolge ihrer technischen Entstehung hinzuzufügen. So geschah und geschieht es auch mit Radio, Fernsehen und Internet, wenn überhaupt noch von Künsten gesprochen wird. Dass die jeweils neueren Künste in komplexe Verhältnisse zu den älteren eintreten und damit mitunter sich selbst systematisch thematisieren, wird kunstphilosophisch kaum genutzt. David Cronenbergs intermediale Reflexion in seinem Film *eXistenZ*² lohnt eine diesbezügliche Beschäftigung in besonderer Weise.

-
- 1 Überarbeitete Version des Vortrags „Kino als Konsole: der Film im physiologischen Nah- und Fernsehen“ am 5. 12. 2004 im Wiener Votivkino. Vgl. meine Besprechung „Spiele mit der Nabelschnur. Stand-by. Mit ‚eXistenZ‘ versucht David Cronenberg einmal mehr, das metaphysische Register der Science-Fiction zu ziehen“, *Viennale '99. Falter. Stadtzeitung Wien* 40a/1999, S. 18–19. Eine geringfügig überarbeitete Version dieses Artikels erschien in meinem Buch *Einführung in die Kunstphilosophie. Das Ästhetische und seine Objekte*, Wien: Löcker 2003, S. 140–144. Mein erster Anlauf war „Wir probieren eine Existenz aus. David Cronenbergs Film *eXistenZ*“, *mahr'svierteljahrsschriftfürästhetik* 2 (1999) Nr. 2/Juni, siehe: <http://h2hobel.phl.univie.ac.at/mahr'svierteljahrs/itms98ff.html>.
 - 2 *eXistenZ*, Regie: David Cronenberg, PAL-DVD, Leipzig: Kinowelt Home Entertainment 2000 (Orig.: Kanada/UK 1999). Vgl. David Cronenberg/Sean Scoffield, *David Cronenberg's eXistenZ. A Graphic Novel*, UK: Porter Books 1999.

Die Handlung

„eXistenZ – e, capital X, i, s, t, e, n, capital Z.“ So buchstabiert der Sales Manager den Namen des Computerspiels – hier, anders als in unserer Werbewelt, die einzige Marke des Films in Schrift an die Tafel in einer einfachen Landkirche. In ihr – also nicht in einem Theater, Kino, TV-Publikumsstudio oder Spielhöhle – warten die Leute in den Reihen schon begierig darauf, das neue Spiel zu testen. Spieledesignerin Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) von der Firma Antenna Research selbst leitet den Test. Zwölf Auserwählte bekommen jeweils einen der so genannten Game-Pods auf den Schoß gelegt, rosafarbene fleischlich weiche Spielkonsolen in der Größe von Minirucksäcken. Sie sind über so genannte Umbycords – umbilical cords, Nabelschnüre – an den Master-Pod von Allegra angeschlossen. Aus nächster Körpernähe sollen sie das Spiel ohne Fernbedienung erleben.

Dann geht alles sehr schnell. Ein zu spät gekommener Teilnehmer namens Noel Dichter (Kris Lemche) schießt mit einer seltsamen Pistole auf Allegra, wird aber von Guards erschossen. Security-Mann Ted Pikul (Jude Law) kann mit Allegra und der Spielausrüstung flüchten. Noch auf der Flucht zieht Pikul das Geschoß aus Gellers Schulter – ein Zahn! Das Magazin der ebenfalls mitgenommenen Pistole stellt sich als ein Kiefer mit weiteren Zähnen heraus.

In einem Motel in Sicherheit, will Geller gleich überprüfen, ob der Game-Pod noch intakt ist, und steckt sich an. Sie überredet Pikul, einen Bioport, eine Ansteckbuchse, einsetzen zu lassen. Das „Befinden“ des Game-Pod könne sie nur überprüfen, wenn jemand mit ihr spielt. Der Bioport wird Pikul dann auch – sehr unsanft – von einem Tankwart (William Dafoe) in die Wirbelsäule geschossen. Allegra will sofort mit Pikul – spielen. Der aber ist zu nervös und beschädigt den Game-Pod durch zu hohe „Spannung“, was umso schlimmer erscheint, als Gellers Pod die einzige Version des Programms enthält.

Schließlich finden die beiden bei Allegras Kollegen Kiri Vinokour (Ian Holm) in einem sommerlich leerstehenden Skiresort Zuflucht. Wie ein Tierarzt legt Vinokour den Game-Pod auf einen Operationstisch und tauscht die verbrannten Teile aus. Dann bekommt Pikul einen neuen Bioport. Das virtuell-reale Spiel kann beginnen.

Die Wendeltreppe der Hütte, die derjenigen Vinokours gleicht und in die sich Allegra und Ted zurückziehen, wandelt sich beim Hinabsteigen zur Treppe eines Spielwarengeschäfts. Pikul ist mit dem Einstieg ins Spiel auch von sich selbst begeistert, nicht zuletzt von sich als Regisseur seiner Handlungen. Auf dem Rundgang durch das Geschäft stoßen er und Geller auf Micro-Pods, die der Geschäftsbesitzer D'Arcy Nader (Robert A. Silverman) auch gleich empfiehlt. Bei unkorrektem Angesprochenwerden erweist er sich als nur halb gelungene Figur, die ihre Rolle nicht selbständig interpretieren kann. Da die Bioports mit der Verwandlung in den Körpern geblieben sind, können die Micro-Pods gleich ausprobiert werden. Zum Erschrecken Pikuls werden die kleinen, fleischlichen Plug-Ins ganz eingesogen. Allegra und Ted geben leidenschaftlichen Umarmungen nach, bevor die Plug-ins „richtig“ zu wirken beginnen.

Zunächst finden sie sich als Arbeiter in der Fabrikshalle der „Trout Farm“ wieder, des Spiels, in das sie gerade eingetreten sind. Dort werden mutierte Amphibieneier gezüchtet, aus denen wiederum Organe für Game-Pods gewonnen werden. Ein Arbeitskollege, Yevgeni Nourish (Don McKellar), empfiehlt Pikul für den Lunch die Spezialität des chinesischen Restaurants. Dort wundern sich Pikul und Geller über die seltsamen Speisen mehr, als dass sie sich vor ihnen ekeln. Doch es wird Pikul unheimlich. Er unterbricht das Spiel, nicht um auf ein leichteres Level, sondern um in das angenehmere erste Spiel zurückzugehen. In der dunklen Skihütte zurück, langweilt die Realität aber nicht nur, sie fühlt sich auch unwirklich an. Gleich wieder ins Restaurant zurück gezappt, beginnen Pikul und Allegra zu essen. Die Essensreste stellen sich als Teile der Pistole am Beginn des Films heraus. Pikul gibt dem Drang nach – zwischen variierender Regie und Zwang – den Kellner (Oscar Hsu) zu erschießen, ohne aber dass die anderen Gäste schockiert wären. Es ist „nur“ eine gesteuerte Figur! Das Game bringt ihnen Nourish zuerst als einen der Köche. Gleich darauf ist er wieder leitender Angestellter von Cortical Systematics und erklärt, dass Ted den Kellner als Verräter liquidiert habe.

Wieder zurück im Spielegeschäft, werden Geller und Pikul zum Geschäftsbesitzer Nader geführt, der aber nun in jener Kammer aufgebahrt ist, wo Pikul und Geller sich die Micro-Pods einsetzten. Wieder eine Schwachstelle des Spiels? Die Pistole zeigend wirft Kassier Hugo Carlaw (Callum Keith Rennie) den beiden den Mord am Kellner vor, der ein wichtiger Verbindungsmann gewesen sei. D’Arcy Nader und Nourish dagegen seien Doppelagenten, die die „realistische“ Agenda von Cortical Systematics unterwandert hätten. Nourish sei zu stoppen. Diesen Spielzug führen die beiden auch aus.

Zurück auf der Forellenfarm, finden Geller und Pikul den inzwischen erkrankten Game-Pod vor, der in das Spiel „Trout Farm“ mitgelangt ist. Der untröstlichen Allegra, einmal angeschlossen, geht es sofort schlecht. Pikul schneidet darauf hin die Nabelschnur durch. In diesem Moment kommt Nourish herbei und rückt dem Game-Pod mit einem Flammenwerfer zu Leibe. Er explodiert. Schwarze Sporen verbreiten sich. Geller nimmt Pikul das Messer aus der Hand und stößt es Nourish in den Rücken. Doch wie in einer künstlichen Massenkampfwelt hat der Flammenwerfer schon die Fabrik in Brand gesteckt.

Mit der Blende – oder einem Spielzug? – in die Ski-Hütte zurück ist rätselhafterweise auch der todkranke Game-Pod mitgekommen. Allegra will ihn mit einer Spritze behandeln. Auch Pikuls Bioport ist infiziert. War es Vinokour, der mittels Pikul das Spielsystem ruinieren wollte? Dann eine Explosion. Der nun einen Partisanen gebende, hereinstürmende Carlaw erschießt zum Entsetzen Gellers den Game-Pod. Die ganze Hütte beginnt zu brennen. Draußen meint er, der „Realismus“ hätte gesiegt. Noch während Geller den Tod von „eXistenZ“ beklagt, setzt Carlaw das Maschinengewehr auf Pikul und Geller an, wird aber vom herbeieilenden Vinokour mit der Knorpelpistole erschossen. Auf Gellers Vorwurf, dass er ihr Spiel infiziert habe, erwidert er, dass nur der Game-Pod infiziert gewesen, das Spiel selbst

aber als Nervensystem bei Cortical Systematics gesund und glücklich sei. Dennoch erschießt Geller, ihrer paradoxen Spielfreiheit bewusst oder auch nur paranoisch geworden, Vinokour. Auch Pikul muss dran glauben – ein sinnvoller Schlussakt scheint unmöglich. Hat sie gewonnen?

Doch Allegra findet sich mit einem neuen, verkabelten VR-Interface an Kopf und Hand offensichtlich erneut in einer anderen Welt. Wieder in einer Kirche – fast am gleichen „Set“ –, verleiht der jetzt selber gefeierte Spiele designer Noel Dichter allen Testpersonen, die als Spielcharaktere fungierten, ein Zertifikat und das Recht auf die ersten Exemplare des Spiels „transCendenZ“ von PilgrImage. Allegra und Pikul bekommen besonderen Applaus. Aber noch ganz der Logik eines Shooters folgend, ziehen sie Gewehre hervor und erschießen Dichter und seine Assistentin. Der Kellner fragt leicht verängstigt: „Are we still in the game?“ Realitätsnahe richtet das Paar die Frage mit seinen Gewehren drohend aufs Publikum im Kinosaal.

Theater, Kino, Fernsehen

Ein Computerspiel wird gespielt. Gerade bei ihm aber ist offensichtlich, dass nicht nur es gespielt wird, sondern dass auch die Rolle gespielt wird, die dem Spieler an der Konsole zugewiesen wird. Damit kommt der performative Aspekt und mit ihm die Frage herein, inwieweit Computerspiele an den darstellenden Künsten des Theaters, Kinos und, wenn man will, auch des Fernsehens Anteil haben.³ Ein Vergleich ergibt schnell Differenzen.

Erstens sind Computerspiele nicht *Theater*. Statt des Schauspielens oder Verkörperns von Rollen in einer bestimmten Handlung vor einem Publikum gibt es die involvierte „Figur“. Sie wird zur Identifikation dem Spieler angeboten oder aufgezwungen, der als Zuseher auch die Stelle des Publikums und bis zu einem gewissen Grad sogar der Regie einnimmt. Mit dieser Figur als einer ebenso äußeren wie eingefühlten Figur können oder müssen Spielzüge gesetzt werden. An Stelle der Regie, die ganz im Script des Spielentwurfs eingeschlossen ist und eine eigene Interpretation und Sichtweise dem User erlaubt oder aufnötigt, tritt der Moment der Wahl, das heißt einer freiwilligen oder unfreiwilligen Entscheidung. An die Stelle der Interpretation durch Aufführung und Ansehen des Stücks, dessen Handlung von

3 Cronenberg lebt sein breites Interesse an den Künsten auch persönlich. Er studierte Literatur und schrieb bis *Videodrome* (1982) alle Drehbücher sowie mitunter vorangehend auch die Romanvorlagen, nahm selbst mehrmals Schauspielrollen an und spielte mehrmals mit dem Gedanken daran, eigene bildende Kunst zu schaffen. Was Letzteres betrifft, denke man an die grausamen, abstrahiert dafiesken, von gynäkologischen Instrumenten abgeleiteten Kleinskulpturen in *Dead Ringers* (1988) ebenso wie an sein Phantasma von einem Wettbewerb der schönsten inneren Organe im selben Film. Möglicherweise hat Cronenberg auch genaue Vorstellungen zur Musik seiner Filme, die er vom langjährigen filmmusikalischen Partner, dem Komponisten Howard Shore verwirklicht findet.

den Schauspielern und vom Publikum reflektiert wird, werden vom User allein die Abläufe durch Schwierigkeitslevels und Variationen gemäß den reaktiv-motorischen Skills festgelegt.

Es ist in *eXistenZ* wohl der Filmregisseur mit seiner bündigen Entscheidung über die inhaltliche und visuell-akustische Gestaltung des Gefilmten, der von Cronenberg eingeklagt wird. Ein sinnvolles Ende scheint im Spiel „eXistenZ“ nicht möglich zu sein. Die abgründigste, traurigste, vielleicht inhumanste Szene des Films ist, wenn Geller und Pikul selbst zu Feinden auf Leben und Tod werden. Geller scheint zu fürchten, die Kontrolle zu verlieren – an Pikul. Sie schießt alles nieder und fällt damit auf ihr eigenes Ego herein, das das Spiel „eXistenZ“ als gemeinsam gespieltes Rollenspiel eigentlich überwinden helfen sollte. Allegra desavouiert sich als Regieführende. So reißt ihr das Publikum als marketing test group die Kontrolle aus der Hand und zwar buchstäblich, nachdem es eingeladen wird, sich auf die „Bühne“ der Kirche zu setzen, den Altar, in den historisch die Projektionsleinwand des Kinos zurückübersetzt wird. Das bedeutet aber nichts anderes, als dass die Personen dieser Gruppe der Spieledesignerin-Regisseurin das Geschehen mit eigener Performance und Konsole aus der Hand nehmen. Der theatralische Raum der Kirche, das heißt der Altar, wird so zum performativen Raum professionellen Schauspiels, das heißt zum Laienschauspiel eines Liverollenspiels, das die neue Form im Gestell der Mehrfachverwertung von Buch, Film, Computer-Game, Table-Top-Spiel und Indoor-/Outdoor-Liverollenspiel abgibt.

Computerspiele sind zweitens nicht *Film*. Statt des „natürlichen“ Schnitts durch Anfang und Ende einer Einstellung und dem künstlichen Schnitt mitten in eine Einstellung gibt es hier den Schnitt, der mit der Spielzugentscheidung innerhalb des vorgegebenen Gamedesigns zusammenfällt. Statt der einzelnen Handlung eines Filmschauspielers gibt es die Steuerung einer künstlichen, mehr oder weniger monströsen Figur und ihrer Perspektive in veränderten Geschwindigkeiten. Statt des Sets und der Umgebung gibt es mehr oder weniger einfache künstliche Environments. Und an Stelle der im Film festgelegten Kameraausrichtung und -bewegung kann sich der Spieler nun im vorgegebenen Raum selbst orientieren, etwa, um einem Auto auszuweichen, in die richtige Springposition zu kommen oder mit einer Waffe auf ein Objekt zu zielen.

Bild und Ton erscheinen in *eXistenZ* oft wie ins sedierte Gehirn zurückgenommen. Im Unterschied zum Theater, angesichts dessen die Handlung hier auf eine Bühne ohne Publikum gestellt wird, scheint der Film für Cronenberg abgedankt zu haben. Die Testpersonen sitzen nur mehr am Anfang des Films in den Reihen, um als die wenigen Auserwählten die Bühne oder vielmehr den Altar der Welt zu betreten. Am Ende aus dem Spiel zurückgekehrt, sind die Kinobänke so leer, wie es die der Kirchen schon heute sind. Das Kino, zumindest das von kommerzieller Fantasy und Science-Fiction, wird von Cronenberg zu Recht als inhaltlich ausgelaugt diagnostiziert, indem er den monströsen Darth Vader von *Star Wars* auf die nur halb funktionierende und schließlich tote Figur D'Arcy Nader heruntergekommen zeigt.

Dagegen setzt *eXistenZ* seine literarische Qualität, feine Klinge und Ironie in einem ebenso minutiösen wie zurückgenommenen Schauspiel um, in dem die Schauspieler von Jennifer Jason Leigh und Jude Law angefangen bis zu den kleinsten Rollen ihre Fähigkeiten voll ausspielen.

Computerspiele sind nicht *Fernsehen*, drittens. An die Stelle der Remote Control tritt das Gamepad der Konsole, heute Controller genannt. An Stelle der Variation fixer Elemente einer Fernsehserie – etwa Team, Raumschiff und Kostüme von *Raumschiff Enterprise* – und der Variationen von Bildtext, Zapping und TV-Voting, die alle die Modularbarkeit der audiovisuellen Elemente des Fernsehens bestätigen, tritt das einzelne Spiel eines Spiels, das vom User gespielt wird und eine vollständige individuelle oder auch kollektive Variation eines Games ist. An die Stelle des Kurzschlusses von privatem und öffentlichem Raum etwa einer Reality-TV-Serie wie *Big Brother* – die wie das Fernsehen heute insgesamt mehr unbewusst als bewusst auf Games, MUDs und MMOrgs reagiert – gibt es nun die künstlichen Welten von Massenkampfspiele oder auch Strategiespielen wie *Sim City* oder *Second Life*, bei denen die Unterschiede von privatem Dokument, Veröffentlichung und Sendeformat in virtuelle Telepräsenz eingeschmolzen sind. Zugleich wurde der TV-Bildschirm des Fernsehens immer mehr zum Träger eines Nahsehens, als mit der Videocassette nicht nur der Film von der Kinoleinwand auf wenige Meter nahe rückte, sondern auch mit der „Fern“-bedienung der direktere Kontakt zum Abspielgerät verstärkt wurde und schließlich, diese Remote Control ersetzend, mit dem Gamepad das Videogame in die Haushalte brachte. Die Entwicklung zum Game Boy und zu ersten Virtual-Reality-Sets ab den frühen 90er Jahren deutet eine Verschmelzung von Technik und Körper an, die allmählich massentauglich von jenen Bluetooth-(Head)Sets eingeholt werden dürfte, deren miniaturgroße Kameras und Screens an den Augen in naher Zukunft ein mixed/augmented/hybrid reality gaming erlauben werden. Das neue drahtlose hand-held Wiimote geht mit seinem erstmaligen 3D-Motorik-Controlling in diese Richtung. Nicht zuletzt wird „nach“ dem Fernsehen – das je nach Programmbild ein Nahsehen wie auch Sehen in die Ferne sein wird –, bei den Games die alte Telität distanzlos überholt und zwar durch zunehmende Tiefensuggestion und immer höher auflösende Bilder.

Wenn David Cronenberg hier mittels der Filmgenres Body-Horror und Science-Fiction Videogames⁴ untersucht, dann greift er also das „realistische“ Spiel in einem beständigen Umkreisen der Frage nach der Realität in Tuchfühlung mit der Entwicklung des Reality-TV seit den frühen 90er Jahren auf. Das ändert aber nichts

4 Der psychoanalytisch medientheoretische Approach zur Videokunst der bildenden Künstler Vito Acconci oder Linda Benylis wäre auch bei Video- und Computergames sinnvoll: Rosalind Krauss, „Video: The Aesthetics of Narcissism“, *October. art, theory, criticism, politics* 1/1, 1976, S. 50–6, besonders S. 57 f. Zu den Implikationen des Videogames beim früheren Cronenberg siehe: Michael Palm, „See you in Pittsburgh: Das neue Fleisch in Videodrome“, *Und das Wort ist Fleisch geworden. Texte über Filme von David Cronenberg*, Hg. Drehli Robnik/Michael Palm, Wien: PVS Verleger 1992, S. 155–171.

daran, dass Cronenberg die genannte TV-Variabilität mit der variierten Standard-Skihütte so traditionell einsetzt, wie eine einzige TV-Studio-Grundausstattung nun für mehrere Settings verwendet wird. Das wird vom Dokumentarfilm über Cronenbergs Ausstatterin Carol Spier bei ihrer Arbeit für *eXistenZ* sehr eindrücklich vorgeführt⁵. Sie setzte besonders auf Verminderung von Ausstattungselementen, um der Einfachheit von Spielpolygonen entsprechen zu können.⁶ TV-übliche Spiel-Logos bleiben hier von Cronenberg wegen ihrer Schriftlichkeit ausgeblendet⁷, so wie auch andere alphanumerische Steuerungsanzeigen den quasi inneren Bildschirm der virtuellen Realität nur stören würden. Den Fernsehmonitor – auch nahezu jegliches maschinelles Gerät ist aus der Welt von *eXistenZ* ausgeschlossen – ersetzt Cronenberg durch einen inneren Screen für eine welcher Art auch immer induzierte, halluzinierende Imagination, in die das Controlling nun direkt eingreift. Da dieser Prozess ein mehr oder weniger vollständiges Ausblenden der Wahrnehmung der äußeren Welt wie auch des Fernseh-/Spielmonitors nötig macht, entschließt sich Cronenberg, die SpielerInnen „schlafen“ und „träumen“ zu lassen. Damit muss das mediatisierende Ding der Steuerung – die Konsole mit dem Spielprogramm „eXistenZ“ – extern, aber doch so vertraut und nahe wie möglich gehalten werden. Die Metapher des angewachsenen Fernseherers für die heute schon nicht mehr gespürte und kollektiv unauflösbare Verwachsenheit von Bewusstseins- und Fernsehapparat⁸ ist hier ins zunächst einmal nur imaginierte Reale übersetzt, heißt symbolisiert. So ist denn eine von Cronenbergs größten Leistungen das vom Gamepad zum Game-Pod gewandelte philosophische Objekt. Mit einem wie in einen Kopf oder der Gehirn invertierten Headset ist der Game-Pod nun dieses Headset exteriorisiert und zwar als prothetischer Controller/Gamepad und Spielplattform in einem. Als solches ist es ein vollkommen fleischlich animalisches Produkt, das nicht nur das Spiel mit seiner Game-Engine als sein „Inneres“ enthält, sondern auch in seiner teilweise eigenständigen Animalität – man könnte es game pet nennen und an das 1996 von Maita Aki erfundene Tamagotchi denken – ein äußeres Objekt des spielerischen Begehrens bleibt. Diese Attraktivität verdankt es dem Cronenberg-Spierschen „Produktdesign“, das dem Game-Pod nicht nur die gute organische Form, sondern auch die emotiv-expressiven Qualitäten verleiht. Neben dem mechanischen Force-Feedback am Game-Pod teilt sich die optische und die akustische Ausgabe dieses Controllers in das, was über die Umbycords direkt vom Kortex verarbeitet wird, und das, was nun am informationsgebenden äußeren Objekt als vitale optische und

5 Enthalten auf der DVD von *eXistenZ*, siehe Fußnote 2.

6 Vgl. dazu auch Eric Rudolph, „Flesh for Phantasy“, *American Cinematographer*, May 1999, S. 48–51, 52, 54, 58–59.

7 John Costello, *The Pocket Essential David Cronenberg*, Harpenden/Herts: Pocket Essentials 2000, S. 82–87.

8 Monika Elsner/Thomas Müller, „Der angewachsene Fernseher“, *Materialität der Kommunikation*, Hg. Hans U. Gumbrecht/K. Ludwig Pfeiffer, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1988, S. 392–415, bes. S. 393 u. S. 413.

akustische Funktion abgelesen und zur Interaktion auf konventionellem Wege aufgerufen werden kann. Auch hier ist also das Spielen neben der primordialen Zärtlichkeit nicht nur das Spielen mit vorgegebenen Abläufen, sondern auch das Spielen mit und Eingehen auf ein Lebewesen, das seine eigene zentrale Rolle zu spielen begonnen hat – ob wir das nun ekelhaft und unheimlich finden oder nicht.⁹

Kunst und darstellende Künste

Zu einer Zeit, als Cronenberg offensichtlich schon an *eXistenZ* arbeitete, tauschte er sich mit Salman Rushdie über Computerspiele aus.¹⁰ Cronenberg spricht davon, dass seine Filme mehr als Videos, Laser-Disks und DVDs denn im Kino gesehen würden. Mit der Videosammlung zuhause und dem Auswählen der Lieblingsszene habe die Interaktion mit dem Film schon eingesetzt. Jedoch, stellt Cronenberg als Frage in den Raum, ist nicht jede Kunst irgendwie interaktiv? Etwa für die Romanleserin, die eigene Dinge in den Text hineintrage oder Kapitel eigens anordnen könne. Cronenberg stimmt Rushdie zwar zu, dass es nicht reicht, das Computerspiel mit gleichauf befindlichen „Lesern“ und Erfindern als eine demokratische Kunst anzusehen, weil es das Bedürfnis unterläuft, von der Kunst „to be taken over und shown something“. Dagegen stimmt er Rushdie zumindest explizit nicht zu, wenn dieser zu Computerspielen wie *Super Mario* oder Kreuzworträtseln meint: „once you’ve beaten the game, you’ve solved all its possibilities“, sodass Spieler wohl zu Nintendo-Michael-Jordans aufsteigen und von manchen Spielen „the beauty of an art form“ zugesprochen wird; doch würden sie nicht zu Kunstwerken, wenn sie wie vom Leser ergänzt werden, weil sie nicht aus der Imagination heraus eine endgültige Form annähmen.¹¹

Dem gegenüber bleibt Cronenberg in der Einschätzung des Künstlerstatus ambivalent. Die Gesellschaft braucht Künstler ebenso, wie sie sie bis zur Fatwa hin hasst und verabscheut, wie Cronenberg mit der langen, schmerzhaften Verwandlung in seinem kafkaesken Film *The Fly* (1986) zeigte.¹² Umgekehrt findet bei Cronenberg das Misstrauen und die Distanz, die die Künstlerin Allegra Geller gegenüber dem Publikum empfindet, in einer später verworfenen Version der Schlusszene

9 Siehe mit Bezug zu den Pausenfüllern von *Jackass* auf MTV: Peter Mahr, *Einführung ...* (Fn. 1), S. 22–24 u. 64.

10 David Cronenberg/Salman Rushdie, „Goodfellas. Two wise guys get together to fight the world’s most famous media battle“, *Shift*, July/August 1995, S. 20–27, besonders S.27. Ein Dankeschön geht an Caroly Rohaly von Toronto Antenna für die Übermittlung des Textes.

11 Damit bliebe nichts anderes, als sie in „Kunst“ aufzuheben. Siehe dazu: Mark Tribe/Reena Jana, *New Media Art*, Hg. Uta Grosenick, übers. v. Birgit Herbst, Köln: Taschen 2006, S. 28–29 (Kapitel „Super Mario Clouds“).

12 Dazu unter anderem Samuel Blumenfeld, „Les obsessions d’une entomologiste nommé David Cronenberg“, *Le Monde*, 13. Mai 1999, Beilage: Festival Cannes 99, S. IX.

seinen Niederschlag. Wie er mitteilte, ließ Cronenberg ursprünglich in dieser Szene Allegra das Gespräch mit dem Testpublikum kurz vor dem Applaus abbrechen und sagen, dass sie lieber nie mit dem Publikum zusammengetroffen wäre. Das ist nicht allein ein ironischer Seitenhieb auf Sneak Previews. Dass nämlich auch für „eXistenZ“ einem Testpublikum Fragen über einen anderen Verlauf oder Schluss vorgelegt worden wären, habe ihn angewidert.¹³

Sind Computergames Kunst? Es geht weniger darum, dass Spieledesigner schon lange Artists genannt werden und Spiele in der visuellen und narrativen Gestaltung inzwischen so anspruchsvoll geworden sind, dass man den Begriff Kunst ohne größere Vorbehalte anwenden möchte. Sind Spiele aber auch Werke der Kunst? Selbst wenn man den Überschreitungen der Avantgarde Rechnung trägt und diese den Games theoretisch gutschriebe – so braucht es etwa im Theater kein Stück, wenn Improvisation genügt, keine vorgegebene Handlung, wenn Happenings den Zufall einbeziehen, und kein Publikum, wenn es am Geschehen partizipiert –, so sind doch identifizierbare und dokumentierbare theatralische Ereignisse gefordert, über deren ästhetische Innovation oder Qualität kritisch diskutiert werden können muss.

Die Frage des den Kellner spielenden Spielers am Schluss des Films „Sind wir noch im Spiel?“ ist nicht nur erkenntnistheoretisch gemeint, sondern auch ironisch. In der Tat hört mit dem Spielen eines Spiels das Spiel ja nicht auf zu existieren. Allenfalls könnte die ästhetische Distanz der zufälligen Beobachtung eines künstlerischen Niveau erreichenden einzelnen Spiels – eine Performance von einer „Version“ von einem im Handel zugänglichen Spiel-Release also – durch eine Videoaufnahme dokumentiert werden. Oder es wird von den SpielerInnen die Fähigkeit entwickelt, das eigene Erlebnis so differenziert zu berichten, dass die Rede von einem künstlerischen Ereignis verstanden und gebilligt werden kann. Damit würde sich die Überlegenheit der Kunst, sich zur Welt und damit auch zur Welt der Spiele zu verhalten, einmal mehr erweisen. Der einzelne sinnvolle Ablauf eines Regelsystems in der Kunst mündete anders als im „gewöhnlichen“ Spiel nicht in Winners und Losers, sondern in ein sinnerfülltes Ende – das wiederum nicht ein Happy End sein muss. Es resultierte eine letztlich ästhetisch bedeutsame Aussage, um deren Gestaltung nicht nur die verantwortlichen KünstlerInnen des Spieledesigns, sondern auch die einzelnen Spieler in ihrem Medium gerungen haben. Deren wenn auch vielleicht nur ein einziges Mal kontingent erarbeitete und dokumentierte „Interpretation“ könnte dann von den SchauspielerInnen spielerisch über Bühne, Mise-en-scène oder Level gebracht und als solche von ZuschauerInnen erfahren werden.

Damit könnte man inhaltlich und performativ einer individuellen Mythologie wie derjenigen Cronenbergs nahe kommen, die aus privaten Obsessionen allgemeine, kulturelle Phänomene destilliert und in partikularen Gestalten und Sozialbereichen

13 Olivier Joyard/Charles Tesson, „L'aventure intérieure: Entretien avec David Cronenberg“, übers. v. O. Joyard, *Cahiers du cinéma* 534, April 1999, S. 67–71, S. 73. Dank geht an Michael Omasta vom *Falter* für die Übermittlung des Textes.

exemplifiziert. Ein Außerhalb für die Spielwelt, deren Existenz gerade von Cronenberg reflektiert wird, könnte also zur Bereicherung der Erfahrung von Computerspielen werden. Man spielt also weder nur Spiele, noch nur in Spielen. Oder spielte man besser mit Spielen? Vielleicht müssen auch wir *Post-humans* noch an der alten Forderung festhalten, dass „der Mensch ... *nur mit der Schönheit* spielen“ sollte.¹⁴

¹⁴ Friedrich Schiller, „Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen“, *Sämtliche Werke*, Band V. *Erzählungen. Theoretische Schriften*, Hg. Wolfgang Riedel, München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2004, S. 570–669, S. 617 f.